

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia yang dilahirkan diberikan berbagai kemampuan dasar oleh Allah swt, yang terdapat pada diri manusia itu sendiri dan dalam pandangan Islam kemampuan dasar itu disebut juga dengan fitrah.<sup>1</sup> Fitrah yang dimiliki oleh manusia cenderung untuk tumbuh dan berkembang sejalan dengan sendirinya, oleh karena itu untuk dapat tumbuh dan berkembang secara utuh, maka fitrah itu diupayakan pengembangannya melalui pendidikan.

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya (kegiatan) sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.<sup>2</sup> Dalam pembelajaran tersebut ada dua faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang berasal dari diri sendiri, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu. Untuk pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya lingkungan (kondisi) belajar yang kondusif. Kondisi belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang saling berpengaruh, komponen-komponen tersebut misalnya tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, pendidik (guru), siswa, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana belajar mengajar yang tersedia.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Muyazin Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Interdisipliner* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), h. 88

<sup>2</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, (Konsep Karakteristik dan Implementasi)*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), h. 100

<sup>3</sup> Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 1986), h. 39

Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran. Strategi pembelajaran terkait dengan bagaimana materi disiapkan, metode apa yang terbaik untuk menyampaikan pembelajaran tersebut, dan bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran. Namun strategi pembelajaran yang menjadi sorotan dekade terakhir adalah bagaimana Pendidik dapat merancang strategi itu agar para peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan, karena otak hanya mampu berfungsi berpikir secara optimal, jika stimulus dari luar lingkungan terutama pendidik (guru) yang menyenangkan.<sup>4</sup>

Strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disaji media pengajaran yang digunakan, mengelola jarak dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan. Strategi pembelajaran menyenangkan dapat diciptakan melalui

1. Menciptakan lingkungan kelas yang dapat mempengaruhi kemampuan Mahasiswa untuk terfokus dan menyerap informasi
2. Meningkatkan pemahaman melalui gambar poster ikon yang dapat menampilkan isi pelajaran secara visual atau plesetan secara audio.
3. Menggunakan poster afirmasi lucu dan mengandung humor yang dapat menguatkan dialog internal mahasiswa.

---

<sup>4</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 17

4. Merancang waktu jeda strategis dan mengisi dengan kegiatan yang menyenangkan seperti membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, penjelasan tentang transisi menggunakan berbagai sumber yang dapat mendorong mahasiswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap mata kuliah.<sup>5</sup>

Tuhan menciptakan manusia adalah sesempurna makhluk, dengan memberikan kelengkapan organ tubuh sebagai satu kesatuan yang utuh, yang terdiri dari dua komponen, yaitu jiwa dan raga. Masing-masing memiliki kajian yang berbeda yaitu psikologis dan biologis. Dapat diklaskan bahwa antara kedua kajian di atas adalah sebagai *software* dan *hardware* yang masing-masing saling membutuhkan dan saling mempengaruhi. Jadi adanya keseimbangan dan kerjasama yang saling mendukung dan sinergis sangatlah dibutuhkan untuk mewujudkan seorang manusia.

Humor dapat menghindarkan seseorang dari rasa bosan berlebihan. Cooper dan Swaf menyatakan bahwa jika seorang guru mendorong anak-anak untuk selalu ceria dan gembira serta tidak akan lekas merasa bosan atau lelah. Bosan adalah penyakit yang mengerikan dalam pembelajaran. Bila seseorang terserang penyakit bosan, maka otak akan mengirimkan sinyal kepada seluruh tubuh untuk tidak produktif dan malas. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Apabila siswa bosan dengan kegiatan belajar mengajar maka siswa akan menjadi tidak produktif, yang mana akan mengakibatkan anjloknya prestasi belajar siswa.

---

<sup>5</sup> Darmansyah, *Op.Cit.* h. 24

Humor merupakan salah satu cabang kecil yang ada pada kajian ilmu psikologi manusia.<sup>6</sup> Humor banyak disukai oleh manusia karena humor mampu membuat orang bahagia, senang atau membuat orang tertawa. Dengan adanya kesenangan inilah, kebanyakan orang menganggap bahwa humor hanyalah semata-mata kegembiraan belaka. Keberadaan humor sering dibatasi pada hiburan semata. Di dalam komunikasi humor sering digunakan sebagai sarana persuatif. Manfaat humor dalam berkomunikasi, di antaranya:

- a. Mengurangi rasa frustrasi *audience* akibat komunikasi satu arah.
- b. Menambah daya tarik pesan.
- c. Menambah daya persuasif pesan, ide atau gagasan yang disampaikan.

Dewasa ini masyarakat dibanjiri dengan berbagai informasi yang mengalir deras melalui berbagai media, diantaranya: media televisi, radio, buku (pelajaran, cerita, komik, majalah, tabloid, video games, VCD, bahkan sampai internet. Setiap pihak, ingin informasi yang mereka sampaikan dapat diterima oleh para *audience*. Untuk menarik perhatian dalam berkomunikasi, berbagai cara dapat dilakukan, salah satunya melalui humor. Dalam iklan, ceramah, pidato, ceramah keagamaan, cerita-cerita fiksi, bahkan dalam pembelajaran humor seringkali diperlukan sebagai bumbu agar *audience* tidak merasa bosan.

Dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif,

---

<sup>6</sup> *Ibid.* h. 95

inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan SKL (Standar Kompetensi Lulusan) dan SI (Standar Isi), maka pembelajaran yang ideal harus diselenggarakan dengan menggunakan prinsip dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu, dan dari pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar.<sup>7</sup>

Menurut Rudi Hartono pembelajaran yang menyenangkan akan selalu menggugah rasa ingin tahu peserta didik (siswa) terhadap sesuatu. Rasa ingin tahu inilah yang akan membuat peserta didik (siswa) aktif dan merasakan ilmu yang mereka cari akan bermanfaat bagi mereka. Rudi Hartono juga berpendapat bahwa apabila pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan maka peserta didik akan kreatif dan inovatif. Hal ini akan berkaitan langsung dengan prestasi belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan nilai kognitif. Kreativitas merupakan tahapan yang paling penting dalam dunia pendidikan. Dinamika pengetahuan yang terus berkembang merupakan buah dari kreativitas itu sendiri.<sup>8</sup>

Pada hakikatnya pembelajaran yang ideal adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang ideal mampu memberikan

---

<sup>7</sup> Pasal 1 Permendikbud, No.22 Tahun 2016 *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*

<sup>8</sup> Rudi Hartono. *Ragam Model Pembelajaran Yang Mudah Diterima Murid* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h.67

pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.<sup>9</sup>

PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif dan Menyenangkan. Selanjutnya PAKEM dapat didefinisikan suatu pendekatan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran dan media pengajaran yang sesuai dan disertai penataan lingkungan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.<sup>10</sup>

Pembelajaran aktif menyenangkan adalah :

1. Menciptakan suasana belajar yang kondusif

Suasana yang kondusif dalam belajar adalah suasana yang tidak ada tekanan didalamnya sehingga terciptanya kondisi yang relaks, lingkungan yang mentoleransi terhadap kesalahan namun berharap pada kesuksesan tinggi. Dalam hal ini Allah pun menunjukkan sebuah pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang kondusif dan bebas dari resiko, misalnya dengan tidak adanya paksaan dalam memeluk Islam, melainkan atas kesadaran dan keikhlasan.<sup>11</sup> Sebagaimana dijelaskan dalam Al-qura'an surah Al-baqarah ayat : 256

<sup>9</sup> Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2002), h. 226-227

<sup>10</sup> Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM* (Surabaya, Gema Pratama Pustaka, 2011), h.57

<sup>11</sup> Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), h.160

لَا إِكْرَاهَ فِي الدِّينِ ۗ قَدْ تَبَيَّنَ الرُّشْدُ مِنَ الْغَيِّ ۗ

“Artinya : tidak ada paksaan untuk (memasuki) agama (Islam);  
Sesungguhnya telah jelas jalan yang benar dari pada jalan yang sesat”

Dari kutipan ayat diatas, telah memberikan inspirasi bahwa pembelajaran yang berlangsung tidaklah merupakan sebuah paksaan, sehingga peserta didik secara sadar dan ikhlas dalam melakukan proses pembelajarannya.

## 2. Memberikan kemudahan dan suasana gembira.

Sebagaimana difirmankan Allah dalam al-Qur'an untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira telah banyak diungkapkan dalam berbagai hal, baik dalam hal ibadah bahkan sampai pada ibadah.<sup>12</sup>

a. Q.S Al-Maidah ayat 20

﴿ إِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِن حَدِيدٍ وَإِنَّهُ يُخَوِّفُكُم بِهِ ۗ وَإِنَّ رَبَّكُمُ الرَّحْمَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِن حَدِيدٍ وَإِنَّهُ يُخَوِّفُكُم بِهِ ۗ وَإِنَّ رَبَّكُمُ الرَّحْمَنُ ۗ وَإِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِن حَدِيدٍ وَإِنَّهُ يُخَوِّفُكُم بِهِ ۗ وَإِنَّ رَبَّكُمُ الرَّحْمَنُ ۗ ﴾

الَّذِينَ مَعَكَ وَاللَّهُ يُفَضِّلُ لَيْلٍ وَالنَّهَارِ عَلَيَّ أَنْ لَنْ أَحْصِيَهُ فَتَابَ عَلَيْكُمْ فَاقْرَأُوا

مَا تيسَّرَ مِنَ الْقُرْآنِ ۗ عَلِيمٌ أَنْ سَيَكُونُ مِنْكُمْ مَرْضَىٰ ۖ وَأَخْرُونَ يَضْرِبُونَ فِي

الْأَرْضِ يَبْتَغُونَ مِنْ فَضْلِ اللَّهِ ۗ وَأَخْرُونَ يُقْتَتِلُونَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ فَاقْرَأُوا مَا

تيسَّرَ مِنْهُ ۗ وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَأَقْرِضُوا اللَّهَ قَرْضًا حَسَنًا ۗ وَمَا

<sup>12</sup> Ibid hal.161

تَقَدِّمُوا لَأَنْفُسِكُمْ مِّنْ خَيْرٍ تَجِدُوهُ عِنْدَ اللَّهِ هُوَ خَيْرٌ وَأَعْظَمُ أَجْرًا وَأَسْتَغْفِرُوا

اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَّحِيمٌ ﴿١٨٥﴾

20. Sesungguhnya Tuhanmu mengetahui bahwasanya kamu berdiri (sembahyang) kurang dari dua pertiga malam, atau seperdua malam atau sepertiganya dan (demikian pula) segolongan dari orang-orang yang bersama kamu. dan Allah menetapkan ukuran malam dan siang. Allah mengetahui bahwa kamu sekali-kali tidak dapat menentukan batas-batas waktu-waktu itu, Maka Dia memberi keringanan kepadamu, karena itu bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran. Dia mengetahui bahwa akan ada di antara kamu orang-orang yang sakit dan orang-orang yang berjalan di muka bumi mencari sebagian karunia Allah; dan orang-orang yang lain lagi berperang di jalan Allah. Maka bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran dan dirikanlah sembahyang, tunaikanlah zakat dan berikanlah pinjaman kepada Allah pinjaman yang baik. dan kebaikan apa saja yang kamu perbuat untuk dirimu niscaya kamu memperoleh (balasan)nya di sisi Allah sebagai Balasan yang paling baik dan yang paling besar pahalanya. dan mohonlah ampunan kepada Allah; Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.

b. Q.S Al-Baqarah Ayat : 185

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ



*“Artinya: Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.”*

Berdasarkan wawancara dengan beberapa mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Jurusan lain yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, bahwasanya sudah ada dosen yang menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor yaitu Bapak Drs. Rusli, M.Ag (dosen bidang studi Sejarah Peradaban Islam) dan Bapak Drs. Zainimal, M.Pd (dosen bidang studi Antropologi Sosiologi Pendidikan).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih bersifat konvensional dan monoton sehingga mahasiswa cenderung pasif di dalam kelas dan kemampuannya tidak berkembang.
2. Kurangnya kerja sama antar mahasiswa jika. Dosen menginstruksikan untuk ikut andil dalam diskusi kelompok, bahkan ada mahasiswa yang hanya kuliah cuman untuk ambil absen saja, dan ada mahasiswa ketika dosen menjelaskan keluar kelas untuk tidak mau mendengarkan penjelasan dari dosen yang bersangkutan.
3. Ada beberapa dosen yang hanya menyerahkan seluruhnya kepada mahasiswa disaat diskusi kelompok dan dosen hanya menilai dari berita acara diskusi yang dibuat mahasiswa, dan hanya

mengkoreksi apa yang tertulis saja. Ini juga menjadikan Mahasiswa untuk tidak ikut andil dalam diskusi.

4. Penggunaan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor di ruang kelas masih belum banyak dilakukan oleh dosen. Ketiadaan humor menghiasi interaksi dosen dan mahasiswa lebih disebabkan ketidaktahuan mereka akan manfaat humor dalam pembelajaran. Mereka mungkin tidak tahu bahwa humor dapat memberi efek luar biasa terhadap peningkatan kualitas interaksinya. Kualitas interaksi inilah yang menyebabkan naiknya prestasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan masalah di atas peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana cara dosen menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, berjudul **"Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang"**.

### C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

#### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan pokok dalam penelitian ini yaitu: "Bagaimana Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang?"

#### 2. Batasan Masalah

Adapun untuk menghindari penyimpangan-penyimpangan dan kesalahpahaman dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis memberikan batasan terhadap permasalahan berikut:

- a. Apa Perencanaan yang digunakan oleh Bapak Zainimal dan Bapak Rusli dalam Penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang?
- b. Bagaimana Langkah-langkah yang dilakukan oleh Bapak Zainimal dan Bapak Rusli selaku dosen dalam menerapkan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang?
- c. Apa hambatan yang dihadapi oleh Bapak Zainimal dan Bapak Rusli dalam menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang?

#### **D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Secara operasional penelitian ini bertujuan :

- a. Mengetahui perencanaan yang dipakai oleh Bapak Zainimal dan Bapak Rusli dalam penerapan Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.

- b. Mengetahui langkah-langkah yang dilakukan oleh Bapak Zainimal dan Bapak Rusli dalam menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.
- c. Mengetahui hambatan oleh Bapak Zainimal dan Bapak Rusli dalam menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

### a. Secara Teoritis

Memberikan panduan bagi para dosen terutama bagi dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang bagaimana menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor.

### b. Secara Praktis

Bahan bacaan yang digunakan sesuai dengan kegunaan dan sebagai bahan referensi peneliti-peneliti lainnya.

## E. Definisi Operasional

Adapun untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul yang dimaksud dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa kata dan istilah sebagai berikut

Penerapan merupakan pemasangan, pengenalan perihal mempraktekkan.<sup>13</sup> Sedangkan menurut penulis dalam penelitian ini penerapan merupakan cara atau proses dan perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam melaksanakan suatu rancangan pekerjaan.

Strategi merupakan tindakan nyata dari Pendidik atau praktik Pendidik melaksanakan pengajaran melalui cara tertentu yang dinilai lebih efektif dan efisien.<sup>14</sup> Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>15</sup> Strategi pembelajaran terkait dengan bagaimana materi disiapkan untuk menyampaikan pembelajaran tersebut, dan bagaimana bentuk evaluasi yang tepat digunakan untuk mendapatkan umpan balik pembelajaran.

Strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan yang disajikan, media pengajaran yang digunakan, mengelola jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan.

Humor merupakan kualitas yang bersifat lucu yang menggelikan dan menghibur. Humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur. Humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa, gambar yang mampu menggelitik siswa untuk tertawa. Penggunaan humor di kelas

<sup>13</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pustaka Phoenix, 2007), h. 888

<sup>14</sup>Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Ciputat: PT Ciputat Press, 2005), h. 2

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 2

masih jarang dilakukan oleh guru, padahal apabila terjadi suatu kebosanan dalam pembelajaran di kelas humor dapat dimanfaatkan untuk menghibur kegiatan pembelajaran yang seru.

Ada 5 manfaat humor di antaranya yaitu:

1. Pemikat perhatian mahasiswa/i disaat proses pembelajaran berlangsung.
2. Membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi antara pendidik (guru/dosen) dan peserta didik (mahasiswa/i).
3. Mengurangi stres, bosan, dan mengatasi kelelahan fisik dan mental didalam proses pembelajaran.
4. Membuat pembelajaran menjadi menarik.
5. Meningkatkan daya ingat peserta didik (mahasiswa) suatu materi pelajaran yang diajarkan oleh pendidik (guru/dosen).

Maksud dari judul yang penulis angkat adalah melihat bagaimana penerapan strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang

**UIN IMAM BONJOL  
PADANG**